Edu Aksara:
Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Mengenal Berbagai *Learning Managemen System* (LMS) sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Madrasah Selama Pandemi Covid-19

Hamim Thohari Mahfudhillah
MTsN 9 Jombang
Jl. Cukir Mojowarno No.1, Kec. Diwek, Kab. Jombang
Email: hamimtm@gmail.com

Abstrak. Semenjak awal tahun 2020 seluruh wilayah Indonesia terdampak Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) yang disebabkan oleh virus SARS-CoV2. Pandemi Covid-19 telah mengganggu sistem pendidikan dan proses pembelajaran di Indonesia sehingga menyebabkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di madrasah dilakukan berdasarkan konsep pembelajaran jarak jauh. Disisi lain, ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui konsep pembelajaran jarak jauh dan berbagai sumber serta media pembelajaran digital untuk pembelajaran jarak jauh, terutama *learning management system* (LMS). Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk memaparkan konsep pembelajaran jarak jauh, sumber dan media pembelajaran, serta *learning management system* (LMS) sebagai media pembelajaran jarak jauh di madrasah selama pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini ialah studi kepustakaan. Berdasarkan kajian yang dibahas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. (1) Pendidikan jarak jauh (PJJ) atau disebut belajar dari rumah (BDR) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. (2) Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung informasi untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. (3) Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan secara langsung (*synchronous learning*) maupun secara tidak langsung (*asynchronous learning*), misalnya melalui LMS. Beberapa jenis LMS yang bisa digunakan misalnya Elearning Madrasah, Rumah Belajar, Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, dan Schoology.
Kata Kunci: *Learning Managemen System* (LMS), sumber belajar, media pembelajaran.

Abstract. *Since the beginning of 2020, all regions of Indonesia have been affected by the Coronavirus Disease (Covid-19) Pandemic caused by the SARS-CoV2 virus. The Covid-19 pandemic has disrupted the education system and learning process in Indonesia, causing education and learning activities in madrasas to be carried out based on the concept of distance learning. On the other hand, it turns out that there are still many teachers who do not know the concept of distance learning and various sources and digital learning media for distance learning, especially the learning management system (LMS). The purpose of writing this article is to explain the concept of distance learning, learning resources, and media, and learning management systems (LMS) as distance learning media in madrasas during the Covid-19 pandemic. The research method used in this article is a literature study. Based on the studies discussed, the following conclusions can be drawn. (1) Distance education (PJJ) or learning from home (BDR) is education in which students are separated from educators and their learning uses various learning resources through communication technology, information, and other media. (2) Learning resources are something that can contain information to be presented through the use of tools or by themselves, it can also be something that is used to convey messages stored in the learning materials that will be given. (3) Distance learning can be done directly (synchronous learning) or indirectly (asynchronous learning), for example through LMS. Several types of LMS that can be used include e-Learning Madrasah, Rumah Belajar, Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, and Schoology.*
Keywords: *Learning Management System (LMS), learning resources, learning media.*

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

A. PENDAHULUAN

Semenjak awal tahun 2020 seluruh wilayah Indonesia terdampak Pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang disebabkan oleh virus SARS-CoV2. Pandemi Covid-19 telah mengganggu sistem pendidikan dan proses pembelajaran di Indonesia sehingga menyebabkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di madrasah tidak bisa berjalan normal seperti biasanya. Pada masa pandemi ini, kesehatan lahir dan batin peserta didik, guru, kepala madrasah dan seluruh warga madrasah perlu menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Agar sistem pendidikan tetap berjalan dan dalam rangka memenuhi hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan dan pembelajaran selama darurat Covid-19 diberlakukan sistem Belajar Dari Rumah (BDR) atau melalui sistem Belajar Jarak Jauh (BJJ). Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama darurat COVID-19 juga bertujuan untuk mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di madrasah dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali (Kemdikbud[a,b], 2020)

Pembelajaran jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui berbagai media komunikasi (Kemdikbud[c],2013). Pembelajaran jarak jauh ini termasuk baru untuk jenjang pendidikan di madrasah, sehingga berimplikasi pada proses pelaksanaannya. Guru tidak sendiri lagi mengelola pembelajaran seperti di madrasah, demikian juga orang tua tidak lagi dapat menyerahkan seluruh aktivitas belajar anak kepada guru, namun orang tua dan guru bekerja sama untuk mendampingi peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Perubahan ini dirasakan oleh peserta didik, guru dan juga orang tua, sehingga dibutuhkan strategi untuk agar proses pendidikan dan pembelajaran tetap dapat berjalan efektif.

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat berjalan dengan baik apabila terdapat sumber dan media pembelajaran yang mendukung. Selain itu, guru juga harus dapat memastikan teknologi, platform, peralatan dan sumber daya yang tersedia dan cocok digunakan bagi guru dan peserta didik dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Seiring dengan perkembangan revolusi industri dan teknologi pendidikan, saat ini telah tersedia ratusan bahkan ribuan jenis/*platform* sumber dan media pembelajaran digital untuk pembelajaran jarak jauh. Guru dapat menggunakan beberapa jenis sumber

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

dan media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran semakin bervariasi, inovatif, dan kreatif.

Disisi lain, ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui konsep pembelajaran jarak jauh dan berbagai sumber serta media pembelajaran digital untuk pembelajaran jarak jauh, terutama *Learning Management System* (LMS). Agar guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai jenis sumber dan media pembelajaran digital untuk pembelajaran jarak jauh perlu dilakukan pengkajian tentang sumber dan media pembelajaran digital untuk pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk memaparkan konsep pembelajaran jarak jauh, sumber dan media pembelajaran, serta *learning management system* (LMS) sebagai media pembelajaran jarak jauh di madrasah selama pandemi Covid-19.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini ialah studi kepustakaan, dengan cara mengumpulkan berbagai sumber referensi yang sesuai topik kajian mulai dari buku, jurnal, dokumentasi dan lain sebagainya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19

Layanan pendidikan dan pembelajaran selama darurat Covid-19 dilakukan melalui sistem Belajar Dari Rumah (BDR) atau sistem Belajar Jarak Jauh (BJJ). Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain (Kemdikbud[d], 2013). Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama darurat COVID-19 bertujuan untuk: 1. memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19; 2. melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19; 3. mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan; dan 4. memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua/wali (Kemdikbud[b], 2020).

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
a. Prinsip Pelaksanaan Belajar dari Rumah

BDR dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip yang tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19), yaitu:

a. keselamatan dan kesehatan lahir batin peserta didik, pendidik, kepala satuan pendidikan dan seluruh warga satuan pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan BDR;
b. kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum;
c. BDR dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi COVID-19;
d. materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik;
e. aktivitas dan penugasan selama BDR dapat bervariasi antar daerah, satuan pendidikan dan Peserta Didik sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas BDR;
f. hasil belajar peserta didik selama BDR diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif; dan
g. mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/wali (Kemdikbud[b], 2020).

b. Metode dan Media Pelaksanaan Belajar dari Rumah

BDR dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam 2 (dua) pendekatan: 1. pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring)(*online*) 2. pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring) (*offline*). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana.

Pembelajaran di rumah secara daring dapat menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal/*website* dan aplikasi pembelajaran daring yang disediakan

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) maupun sumber dan media pembelajaran yang lain yang sesuai. Sumber dan media pembelajaran daring yang disediakan Kemdikbud dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Sumber dan Media Pembelajaran Daring Yang Disediakan Kemdikbud

No	Sumber dan Media	Tautan (*link*)
1	Rumah Belajar oleh Pusdatin Kemendikbud.	belajar.kemdikbud.go.id/
2	TV Edukasi Kemendikbud	tve.kemdikbud.go.id/live/
3	Pembelajaran Digital oleh Pusdatin dan SEAMOLEC. Kemendikbud.	rumahbelajar.id/
4	Tatap muka daring program sapa duta rumah belajar Pusdatin Kemendikbud	www.pusdatin.webex.com/
5	LMS SIAJAR oleh SEAMOLEC, Kemendikbud.	lms.seamolec.org/
6	Aplikasi daring untuk paket A,B,C.	setara.kemdikbud.go.id/
7	Guru berbagi	guruberbagi.kemdikbud.go.id/
8	Membaca digital	aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/ membacadigital/
9	Video pembelajaran	video.kemdikbud.go.id/
10	Suara edukasi Kemendikbud	suaraedukasi.kemdikbud.go.id/
11	Radio edukasi Kemendikbud	radioedukasi.kemdikbud.go.id/
12	Sahabat keluarga -- Sumber Informasi dan bahan ajar pengasuhan dan pendidikan keluarga	sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/ laman/
13	Ruang guru PAUD Kemendikbud	anggunpaud.kemdikbud.go.id/
14	Buku sekolah elektronik	bse.kemdikbud.go.id/
15	Mobile edukasi - Bahan ajar multimedia	m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/
16	Modul Pendidikan Kesetaraan	emodul.kemdikbud.go.id/
17	Sumber bahan ajar peserta didik SD, SMP, SMA, dan SMK.	sumberbelajar.seamolec.org/
18	Kelas daring untuk peserta didik dan Peserta didik	elearning.seamolec.org/
19	Buku digital open-access	pustaka-digital.kemdikbud.go.id/

Sumber dan media pembelajaran yang dikelola oleh mitra penyedia teknologi pembelajaran antara lain: Pahamify, MejaKita, ICANDO, IndonesiaX, Ganeca Digital, Google for Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Ruangguru, Sekolahmu, Zenius, Cisco Webex. Pembelajaran di rumah secara luring dalam masa BDR dapat dilaksanakan melalui: a. televisi, contohnya Program Belajar dari Rumah melalui TVRI; b. radio; c. modul belajar mandiri dan lembar kerja; d. bahan ajar cetak; dan e. alat peraga dan media belajar dari benda dan lingkungan sekitar.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

c. Keunggulan Pembelajaran Jarak Jauh

Kanine (2010) dan Wantiknas (2020) menjelaskan beberapa keunggulan pembelajaran jarak jauh, antara lain sebagai berikut.

a. Guru dan peserta didik tidak perlu bertatap muka secara langsung dalam ruang kelas. PPJ dapat memanfaatkan fasilitas komputer atau HP yang dihubungkan dengan internet, dengan demikian pembelajaran dapat lebih mudah dan menjangkau peserta didik yang tersebar di pelosok tanah air.
b. Mengurangi biaya operasional pendidikan, seperti biaya pembangunan dan pemeliharaan gedung, transportasi, pemondokan, kertas, alat tulis dan sebagainya.
c. Tidak terbatas oleh waktu, peserta didik dapat menentukan kapan saja waktu untuk belajar, sesuai dengan ketersediaan waktu masing-masing.
d. Peserta didik dapat memilih topik atau bahan ajar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing. Hal ini sangat baik karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
e. Lama waktu belajar juga bergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik. Kalau peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, ia dapat menghentikannya. Sebaliknya, apabila peserta didik masih memerlukan waktu untuk mengulangi kembali subjek pembelajarannya, dia bisa langsung mengulanginya tanpa tergantung pada peserta didik lain atau guru.
f. Materi pembelajaran dapat lebih akurat dan terkini, karena materi pembelajaran disimpan dalam komputer, berarti materi itu mudah diperbarui sesuai dengan perkembangan iptek. Kaum peserta didik dapat menanyakan hal-hal yang kurang dipahami secara langsung kepada pengajar, sehingga keakuratan jawaban dapat terjamin.
g. Pembelajaran jarak jauh ini dapat dilaksanakan secara interaktif, sehingga menarik perhatian peserta didik.

d. Kelemahan Pendidikan Jarak Jauh

Kanine (2010) dan Wantiknas (2020) menjelaskan beberapa kelemahan pembelajaran jarak jauh, antara lain sebagai berikut.

a. Tingginya kemungkinan gangguan belajar. Pendidikan jarak jauh Sebagian besar

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
membuat peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga kemungkinan terjadi gangguan selama belajar sangat mungkin, hal ini bergantung pada motivasi masing-masing peserta didik. Hal ini juga memungkinkan terhentinya kegiatan pembelajaran.

b. Kesulitan mendapat penjelasan guru yang sesegera mungkin apabila peserta didik mendapatkan kesulitan. Peserta didik harus menunggu guru untuk membuka aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran.
c. Peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran. Bisa saja terjadi kesalahan persepsi terhadap tujuan pembelajaran yang ditentukan. Peserta didik merasa bahwa dia telah mencapai tujuan pembelajaran; sedangkan guru masih menganggap belum tercapai sepenuhnya.

e. Kendala dan Dampak Pendidikan Jarak Jauh

Penyelenggaraan PJJ seringkai mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut memiliki beberapa dampak terhadap peserta didik. Adapun beberapa kendala dalam pelaksanaan PJJ sebagai berikut.

a. Peserta didik memerlukan waktu untuk beradaptasi dari pembelajaran tatap muka (*face to face*) ke bentuk PJJ
b. Guru mendapat "beban tambahan" untuk mempelajari, dan memahami penggunaan teknologi-teknologi untuk pelaksanaan PJJ. Guru perlu untuk memahami berbagai teknologi pembelajaran agar dapat memanfaatkannya dengan tepat dan efisien, seperti misalnya mempelajari website atau aplikasi Google Meet, Google Classroom, Edmodo, Zoom, Microsoft Teams, dan yang lainnya melalui gadget yang terhubung dengan internet.
c. Beberapa peserta didik sulit mendapatkan akses internet yang cepat, sehingga menghambat proses pembelajaran dan mengakses sumber belajar.
d. Beberapa guru tidak dapat menyajikan pembelajaran dengan menarik melalui PJJ atau tidak mudah dipahami peserta didik.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Keseluruhan kendala tersebut tentunya berdampak pada peserta didik maupun gurunya. Dampak dari kendala-kendala yang telah disebutkan di atas antara lain sebagai berikut.

a. Motivasi dan disiplin belajar peserta didik menurun, contohnya karena peserta didik merasa kesulitan memahami materi dari modul atau bahan ajar yang diberikan guru.
b. Ketidaktepatan guru menggunakan media pembelajaran terhadap mata pelajarannya, akibat dari kurangnya pemahaman guru.
c. Peserta didik bisa saja menjadi bosan bila media PJJ, kegiatan belajar dibuat monoton oleh guru.
d. Jika guru cenderung berpasrah diri dan enggan memvariasikan media pembelajaran, peserta didik kesulitan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berdampak pada lingkungan belajar peserta didik yang menjadi tidak kondusif dan pasif .
e. Kesulitan belajar melalui PJJ dapat menurunkan hasil belajar dan prestasi peserta didik (Sari, 2020), Kanine (2010), dan Wantiknas (2020).

2. Konsep Sumber dan Media Pembelajaran

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung informasi untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Sumber belajar juga dapat berarti segala sesuatu, baik yang sengaja dirancang maupun yang telah tersedia yang dapat dimanfaatkan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk membuat atau membantu peserta didik belajar (Hafid, 2011). Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran sehingga memberikan perubahan yang positif. Sumber belajar memungkinkan peserta didik berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan peserta didik dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk (Isnaini, 2014).

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Menurut Majid (2008) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan perilaku. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran baik yang sengaja dirancang maupun yang telah tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sehingga membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan peserta didik dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan peserta didik dan guru. Menurut Isnaini (2014) sumber belajar meliputi guru, dosen, buku, artikel, film, video, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya.

b. Komponen Sumber Belajar

Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* terdapat enam komponen utama dalam sumber belajar yaitu:

a. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
b. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dll.
c. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori material, seperti *slide*, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

d. *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat) yang digunakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya *overhead* proyektor, *slide*, video tape/*recorder*, dll
e. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dll.
f. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ataupun non fisik (Isnaini, 2014).

c. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau membawa informasi dari sumber informasi ke penerima informasi (Suherman, 2009). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik (Uno, 2007). Arsyad (2007) menjelaskan bahwa kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran istilah media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan perantara (*between*) yang digunakan dosen/guru/pendidik untuk menyampaikan pesan/materi kepada peserta didik/peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Susilo, dkk, 2018). Dari paparan tersebut media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau teknologi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan dalam pembelajaran agar capaian pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian tentang pengertian media, media pembelajaran dapat memiliki ciri-ciri yang meliputi: (1) media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera, (2) memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik, (3)

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
merupakan alat bantu pada proses pembelajaran, (4) digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik (Arsyad, 2007).

d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Guru sebagai seorang pengembang ilmu memiliki peran besar untuk melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik, bukan hanya melaksanakan pembelajaran berbasis konvensional (Samodra, dkk, 2007). Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, guru sebaiknya menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan oleh peserta didik untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2007).

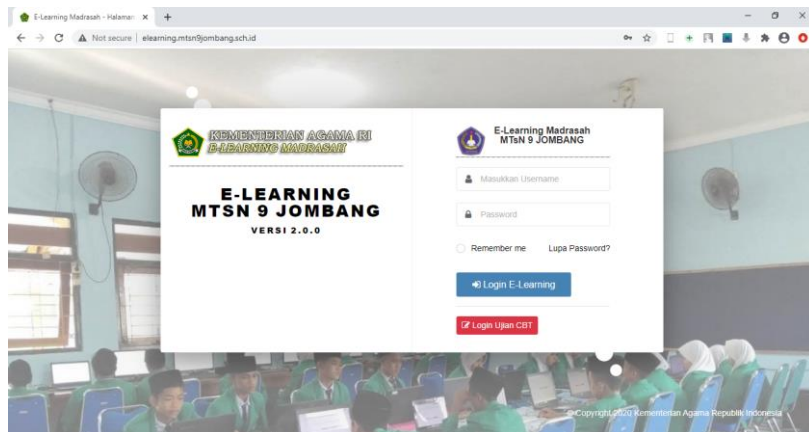
3. LMS Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Pembelajaran Jarak Jauh

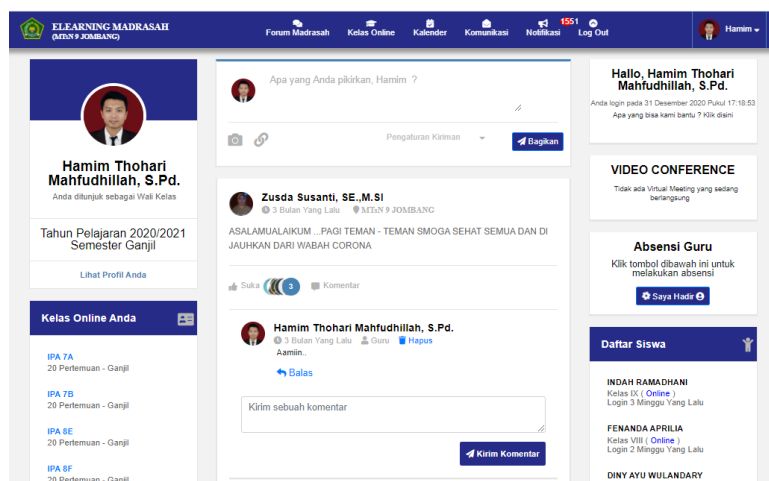
Learning Management System (biasa disingkat LMS) adalah aplikasi perangkat lunak berbasis website untuk kegiatan pembelajaran dalam jaringan (daring), program pembelajaran elektronik (e-learning), dan pelatihan daring. Fitur yang tersedia dalam LMS antara lain mengelola pengguna (*user*), peranan pengguna (*role*), mata pelajaran (*courses*), daftar guru (*instructor*); kalender/ jadwal pembelajaran (*course calendar*), alur pembelajaran (*learning path*), pengiriman pesan pengguna (*user messaging*) dan notifikasi (*notification*), asesmen (*asesmen*) dan tes (*testing*) yang dilakukan sebelum atau sesudah pembelajaran; menampilkan nilai (*score*), materi pelajaran yang disusun sesuai tingkatan; dan fitur tambahan lainnya. Ada banyak jenis LMS yang tersedia untuk PJJ, baik yang gratis (*open source*) atau berbayar. Adapun contoh LMS yang dapat digunakan untuk PJJ sebagai berikut.

a. E-Learning Madrasah

E-learning Madrasah adalah sebuah aplikasi pembelajaran daring berbasis website gratis produk Kementerian Agama yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di Madrasah dari mulai Madrasah Ibtidayah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA), agar lebih terstruktur, menarik dan interaktif. E-learning Madrasah memiliki 6 role akses di antaranya: operator madrasah (administrator), guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling, wali kelas, peserta didik, dan supervisor

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

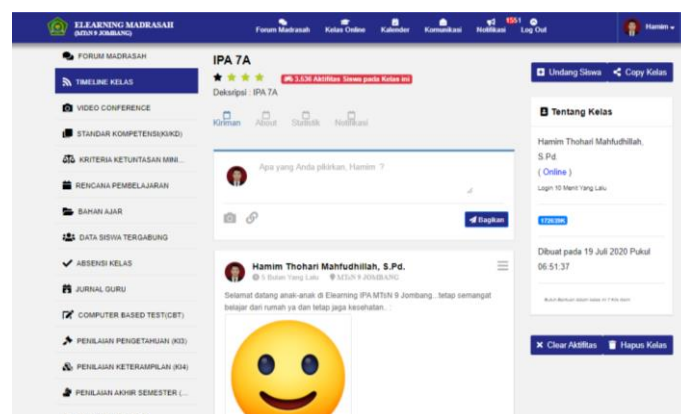
(kepala madrasah dan jajarannya). Berikut ini halaman muka dari e-learning madrasah (Kemenag, 2019).

Gambar 1. Tampilan Awal Elearning Madrasah

Terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk guru untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas hingga bersosialisasi dengan guru madrasah di seluruh Indonesia. Berikut merupakan tampilan Elearning Madrasah untuk guru-guru dan penjelasan fitur-fitur E-learning Madrasah untuk guru.

Gambar 2. Tampilan Awal Elearning Madrasah bagi Guru

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Tabel 2. Fitur Utama Beserta Deskripsinya pada Elearning Madrasah untuk Guru

No	Menu/Fitur	Deskripsi
1	Forum Madrasah	Menu ini berguna sebagai media sosialnya madrasah .dalam fitur ini, anda dapat berkomunikasi dan berbagi informasi dengan guru dan peserta didik
2	Kelas Online	Menu ini berfungsi untuk membuat kelas baru. Kelas yang anda buat akan diikuti peserta didik yang harus anda ajar dalam satu semester dan tahun ajaran aktif
3	Kalender	Menu ini menyajikan kalender akademik dalam satu ajaran. Anda dapat melihat agenda-agenda madrasah pada menu ini.
4	Komunikasi	Menu ini dapat digunakan untuk berinteraksi dengan guru lain dan mengirim pesan pribadi ke guru lain.
5	Lihat Profil Anda	Menu ini dapat digunakan untuk memperbaharui profil dan password akun E-learning anda
6	Kelas Online Anda	Panel ini merupakan fitur yang berguna untuk masuk ke ruang kelas yang telah anda buat
7	Video *conference*	Fitur ini dapat digunakan untuk melakukan konferensi video dengan peserta didik maupun dengan guru
8	Absensi	Fitur ini dapat digunakan untuk melakukan presensi kehadiran
9	Daftar Peserta didik	Pada panel ini anda dapat melihat seluruh peserta didik di madrasah anda
10	Daftar Guru	Panel ini dapat digunakan untuk melihat seluruh guru di madrasah anda

Pada bagian sebelumnya telah disebutkan bahwa dalam Elearning Madrasah terdapat fitur Kelas Online. **Kelas online** adalah kelas virtual yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran berbasis online, guru bisa menambahkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar seperti menambah *timeline*, menyusun rancangan pembelajaran (RPP), jurnal guru, absensi, penilaian, serta memberikan tes atau ujian. Guru bisa menambah peserta didik sesuai dengan kelas pada kelas yang sebenarnya.

Gambar 3. Tampilan Kelas Online

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
Tabel 3. Fitur dalam Kelas Online Beserta Deskripsinya pada Elearning Madrasah untuk Guru

No	Menu/Fitur	Deskripsi
1	*Timeline* Kelas	*Timeline* kelas atau beranda kelas ini akan berisikan segala kegiatan dan kiriman yang telah dikirim oleh guru atau murid yang ada di kelas.
2	Video *Converence*	Fitur ini dapat digunakan untuk melakukan konferensi video dengan peserta didik maupun dengan guru
3	Standar Kompetensi/ KI/KD	Pada menu ini guru bisa menambah, mengedit, dan menghapus standar kompetensi dan indikator sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di kelas.
4	Kriteria Ketuntasan Minimal	Digunakan untuk menentukan KKM per KD dan KKM per mata pelajaran. Guru dapat mengatur kriteria ketuntasan mengajar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
5	Rencana Pembelajaran	Digunakan untuk membuat rencana pembelajaran melalui elearning selama satu semester
6	Bahan Ajar	Guru bisa membagikan bahan ajar seperti teks, artikel, foto, video yang berkaitan dengan topik pembelajaran di kelas
7	Data Peserta didik Tergabung	Menampilkan peserta didik yang mengikuti kelas yang telah dibuat oleh guru. Guru bisa menambahkan peserta didik dengan cara menggabungkan peserta didik yang dikehendaki.
8	Absensi Kelas	Digunakan untuk melakukan presensi kehadiran peserta didik yang hadir di dalam kelas. Guru dapat melakukan presensi kehadiran peserta didik secara cepat dan praktis.
9	Jurnal Guru	Jurnal oleh guru mata pelajaran dibuat untuk seluruh peserta didik yang mengikuti mata pelajarannya, setiap kejadian terhadap peserta didik di dalam kelas mata pelajaran yang Anda ampu dapat dicatat dalam jurnal guru agar dapat dimonitor Wali Kelas dan Guru BK
10	Computer Based Test (CBT)	Guru bisa mendesain soal dan latihan dalam bentuk CBT (computer based test). Selain itu, guru juga bisa menentukan jenis tes yang dilakukan seperti penilaian harian, penilaian akhir semester, atau kuis
11	Penilaian Pengetahuan (KI3)	Guru memberikan penilaian terkait kemampuan pengetahuan peserta didik sesuai kompetensi dasar yang telah dicapai.
12	Penilaian Keterampilan (KI4)	Guru memberikan penilaian terkait kemampuan ketrampilan peserta didik sesuai kompetensi dasar yang telah dicapai.
13	Penilaian Akhir Semester	Guru dapat menginput nilai yang telah peserta didik dapatkan pada penilaian akhir semester. Guru dapat memasukkan nilai akhir semester secara manual pada kotak yang telah disediakan.
14	Rekap Nilai Rapor	Menu ini menampilkan database nilai akhir peserta didik. Pada menu “Rekap Nilai Rapor Peserta didik”, guru dapat mengecek nilai akhir dari setiap kompetensi dan nilai rapor yang dicapai oleh peserta didik lengkap dengan predikat yang telah ditentukan pada “kriteria Ketuntasan Minimal”.
15	Monitoring Aktivitas Kelas	Digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik dalam kelas online
16	Kalender Kelas	Menu yang menampilkan seluruh agenda dari kegiatan belajar mengajar dikelas. Menu ini merupakan hasil dari pengaturan menu-menu yang telah diisi dan dilengkapi sebelumnya. Jadi, setiap kegiatan atau setiap jadwal yang telah didesain dan disusun oleh guru akan secara otomatis muncul pada menu “Kalender Kelas”
17	Pengaturan Kelas	Menu yang digunakan untuk mengatur dan mengubah tampilan kelas yang meliputi nama kelas, deskripsi kelas, mata pelajaran kelas, agenda pertemuan. Guru dapat mengubah pengaturan kelas sesuai dengan situasi dan kondisi kelas yang diajar

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

b. Rumah Belajar

Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran gratis yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Rumah Belajar hadir sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat. Dengan menggunakan Rumah Belajar, kita dapat belajar di mana saja, kapan saja dengan siapa saja. Seluruh konten yang ada di Rumah Belajar dapat diakses dan dimanfaatkan secara gratis (Rumah Belajar, 2020).

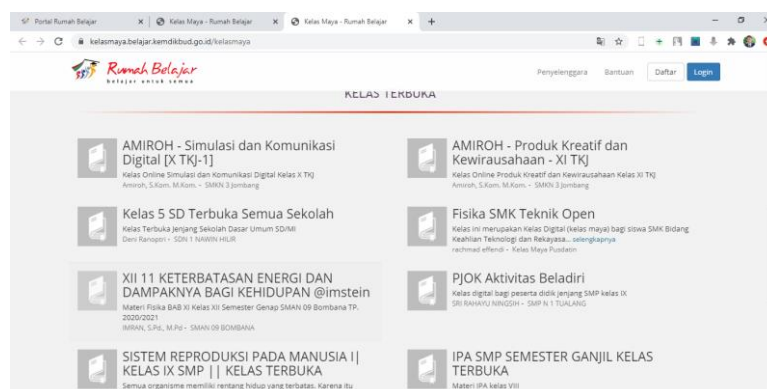
Gambar 4. Tampilan awal Rumah Belajar

Rumah Belajar memiliki beberapa keistimewaan antara lain: memiliki sumber pembelajaran terbuka (*open education resource*) yang dapat diakses oleh siapa saja baik guru, peserta didik, maupun kalangan umum; memiliki tampilan menarik dan isi konten yang variatif mulai dari konten web, artikel, gambar, audio, video, animasi, simulasi, dan gim; tersedia untuk semua jenjang pendidikan; dapat dimanfaatkan secara *online* maupun *offline;* dan dapat diakses secara mudah melalui PC, laptop, maupun *smartphone*, serta telah tersedia di *Playstore*. Panduan penggunaan Rumah Belajar dapat diunduh pada alamat: http://bit.ly/panduanmediadigital atau dengan memindahi QR Code berikut.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Ada beberapa fitur utama dalam Rumah Belajar, antara lain Kelas Maya, Sumber Belajar, Bank Soal, dan Laboratorium Maya.

- **Kelas Maya**

Kelas Maya merupakan sebuah *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran virtual atau tanpa tatap muka antara guru dan peserta didik yang terdapat dalam Rumah Belajar. Dengan fitur ini, guru dapat memberikan bahan ajar yang dapat diakses dan dibagikan oleh peserta didik dalam bentuk digital kapan saja dan di mana saja.

Gambar 5. Contoh kelas di Rumah Belajar

- **Sumber Belajar**

Fitur ini menyajikan materi ajar bagi peserta didik dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur dengan tampilan yang menarik dalam bentuk gambar, video, animasi, simulasi, evaluasi, dan permainan.

- **Bank Soal**

Fitur kumpulan soal dan materi evaluasi peserta didik yang dikelompokkan berdasarkan topik ajar. Tersedia juga berbagai akses soal latihan, ulangan, dan ujian.

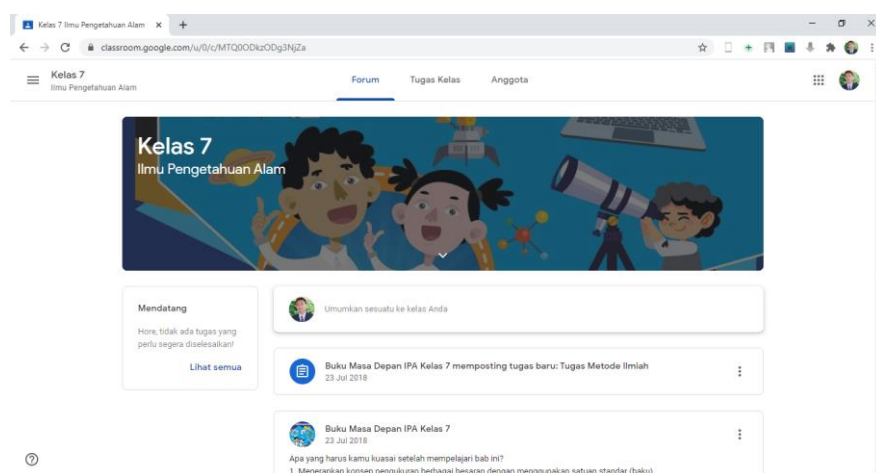
Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

- **Laboratorium Maya**

Fitur simulasi praktikum laboratorium yang ada disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas bersama lembar kerja peserta didik dan teori praktikum. Selain fitur utama tersebut, dalam Rumah Belajar terdapat fitur pendukung yaitu Peta Budaya, Buku Sekolah Elektronik, Wahana Jelajah Angkasa, Karya Bahasa dan Sastra, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Edugame, dan Blog Pena.

c. Google Classroom

Google Classroom merupakan Learning Management System (LMS) yang dikeluarkan oleh perusahaan Google, sehingga terintegrasi dengan produk Google lainnya seperti Gmail, Drive, Hangout, Meet, YouTube, dan Calendar. LMS ini dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar serta memberikan tes yang terintegrasi dengan penilaian. Peserta didik pun dapat mengaksesnya melalui browser apa pun di desktop dan perangkat seluler (Android dan Apple). Google Classroom cocok digunakan bagi guru yang perlu membuka kelas daring mode asinkronus (*non real-time*).

Keunggulan produk ini adalah kapasitasnya yang cukup besar. Jika menggunakan akun Gmail pribadi, guru dapat mengundang peserta didik sebanyak 100 orang per harinya, dengan kapasitas kelas sebesar 250 pengguna (termasuk guru dan peserta didik). Guru dapat membuat kelas sebanyak 30 per harinya. Sedangkan jika menggunakan akun Google Suite (G Suite), jumlah kelas yang dapat dibuat tidak terbatas, jumlah kapasitas peserta pun sebesar 1000 pengguna (Edunex, 2020)

Gambar 6. Contoh Kelas Daring dengan Google Classroom

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481
Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Sekolah dan lembaga nonprofit mendapatkan Google Classroom sebagai layanan inti G Suite for Education dan G Suite for Nonprofit secara gratis. Setiap orang yang memiliki akun Google pribadi juga dapat menggunakan Classroom secara gratis.

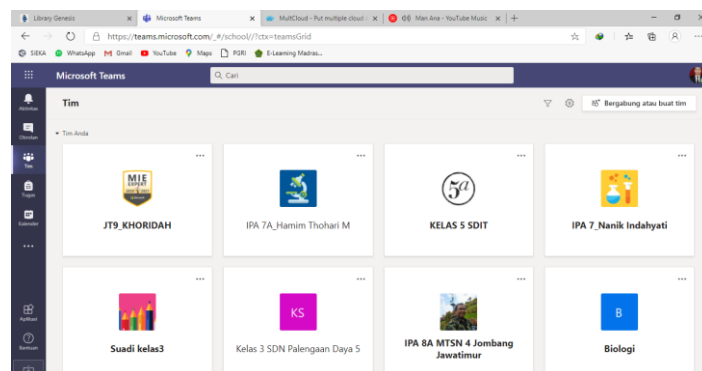
Google Classroom memiliki beberapa fitur. Google Classroom dapat disiapkan dengan mudah. Guru dapat menyiapkan kelas dan mengundang peserta didik. Di halaman Tugas Kelas, mereka dapat berbagi informasi—tugas, pertanyaan, dan materi. Dengan Google Classroom, pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Mereka dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. Google Classroom juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Peserta didik dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder Google Drive.

Selain itu, Google Classroom memungkinkan alur komunikasi antara pengajar dengan murid atau antar-murid lebih efektif. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Peserta didik dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. Yang tak kalah penting, Google Classroom terjangkau dan aman yang disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data peserta didik untuk tujuan periklanan (Aziz, 2020)

d. Microsof Teams

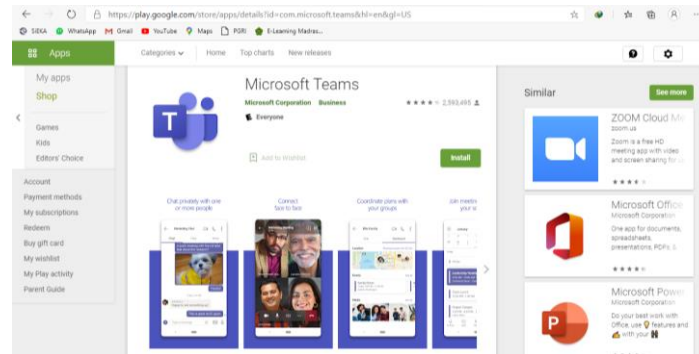
Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan Office 365 dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft. Microsoft Teams memungkinkan guru untuk mendistribusikan, memberi umpan balik,

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

dan menilai tugas yang diberikan pada peserta didik melalui Teams dengan menggunakan kolom Tugas, yang tersedia khusus untuk pelangan Office 365 for Education. Kuis juga dapat diberikan pada peserta didik melalui integrasi dengan Office Forms. Dalam dunia Pendidikan, Microsoft Teams dapat dijadikan sebagai alat untuk merancang kelas virtual, sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik, ataupun antar pendidik/peserta didik berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menghasilkan keluaran pembelajaran yang lebih baik. Melalui penggunaan Microsoft Teams, pendidik dapat dengan mudah memberikan tugas sekaligus memeriksa pekerjaan peserta didik dengan mudah (Adhitya, 2020).

Gambar 7. Contoh Kelas Daring dengan Microsoft Teams

Ada tiga versi Micorosft Teams, yaitu Microsoft Teams versi Web disarankan bagi pengguna yang baru mempelajari penggunaan Microsoft Teams, dapat diakses di https://teams.microsoft.com; Microsoft Teams versi desktop; disarankan bagi pengguna yang akan menerapkan pembelajaran virtual, sehingga memudahkan dalam mengakses aplikasi. Microsoft Teams versi desktop dapat dipasang pada perangkat dengan sistem operasi Windows ataupun Mac, sehingga pengguna memiliki opsi menggunakan perangkat sesuai yang dikehendaki. Pengguna dapat mengunduh aplikasi Teams di https://teams.microsoft.com/downloads; Microsoft Teams versi mobile; disarankan bagi pengguna yang memiliki fleksibilitas tinggi, dan mengharuskan tetap terhubung dengan Microsoft Teams. Pengguna dapat mengunduh aplikasi Microsoft Teams di Play Store atau pun App Store, sesuai dengan jenis perangkat mobile yang digunakan.

Edu Aksara:
Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Gambar 8. Microsoft Teams di Play Store

Aplikasi Microsoft Teams hadir dengan membawa sejumlah fitur unggulan yang bisa dimanfaatkan dengan baik. Di bawah ini merupakan berbagai fitur dari Microsoft Teams tersebut!

a) Fitur melakukan panggilan. Fitur Microsoft Teams terbilang cukup lengkap. Anda bisa menggunakannya untuk menghubungi siapa saja, baik itu sesame anggota tim ataupun orang yang lain.

b) Fitur mengirimkan pesan. Fitur ini memudahkan Anda dalam mengirimkan pesan pada sebuah channel yang sebelumnya bisa Anda buat. Setiap anggota yang ada di channel tersebut bisa mengirimkan chat dan bercakap-cakap dengan leluasa.

c) Fitur video conference. Sekarang dengan memanfaatkan fitur video conference, Anda tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu untuk pergi ke kantor. Anda bisa memanfaatkan fitur tersebut dengan cara yang cukup mudah, simple, dan juga praktis. Tersedia juga fitur pendukung lainnya seperti melangsungkan live broadcast untuk pertemuan skala besar, membuat jadwal rapat, dan lain sebagainya.

d) Fitur peredam bising. Fitur yang satu ini memungkinkan guru dalam meredam kebisingan di latar belakang yang tentu saja sangat mengganggu. Dengan begitu, Anda dan pengguna lainnya dapat mendengar lebih jelas apa yang dikatakan saat melakukan meeting virtual.

e) Fitur Raise Hand. Fitur aplikasi Microsoft Teams yang satu ini, bisa Anda manfaatkan untuk memberikan sinyal visual saat ingin menyampaikan sesuati dalam sebuah meeting. Kemudian, saat seseorang tersebut akan mulai berbicara terdapat suara bel yang bisa terdengar.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

f) Fitur obrolan pada Windows berbeda. Fitur yang satu ini dapat memudahkan Anda dalam memunculkan obrolan pada jendela yang terpisah. Dengan begitu, Anda bisa lebih mudah beralih antara percakapan yang sedang berlangsung.

g) Terintegrasi secara langsung dengan aplikasi Office 365 dengan begitu, guru tidak perlu bolak-balik saat ingin membuka aplikasi yang lain. Seperti Excel, Word, dan Power Point.

h) Dapat mengelola kelompok dengan mudah.Setiap anggota bahkan bisa dengan leluasa memanage kegiatan yang dilakukan.

i) Tersedia pengeditan dan berbagi file dengan begitu Anda tidak perlu lagi membuka aplikasi lain saat ingin melakukan pengeditan. Selain itu, Microsoft Teams juga memudahkan Anda dalam berbagi file dengan berbagai format yang dibutuhkan.

j) Tersedia dalam video dan audio berkualitas. Microsoft Teams memiliki kelebihan dalam kualitas videonya yang sudah HD. Tentu Anda akan semakin nyaman dalam menggunakannya. Tak hanya itu saja, kualitas audio yang bisa didengar pun cukup jernih sehingga sangat cocok dijadikan sebagai ruang meeting.

k) Tersedia saluran khusus untuk mengobrol pribadi maupun grub.Microsoft Teams menyediakan saluran yang bisa Anda manfaatkan untuk mengobrol di dalam grup maupun secara pribadi.

l) Keamanan langsung dari Microsoft. Keamanan Microsoft Teams langsung dikembangkan oleh Microsoft. Tentu saja Anda tidak perlu lagi mempertanyakan soal keamanannya (Peserta didiknto, 2020)

Menurut Herlandi (2020) Microsoft Teams memiliki banyak kelebihan untuk pembelajaran jarak jauh, antara lain sebagai berikut.

a) Masing-masing peserta didik memiliki akun email yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas

b) Masing-masing pemilik akun mendapat kuota penyimpanan cloud menggunakan Aplikasi OneDrive sebesar 1 TB (1.000 GB)

c) Peserta didik yang telah memiliki akun dan tergabung ke dalam kelas akan mendapatkan buku catatan digital yang akan digunakan sebagai sarana belajar peserta didik di kelas digital

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

d) Peserta didik dapat menyimak pembelajaran jarak jauh melalui ruang kelas virtual
e) Peserta didik dapat berinteraksi baik dengan pengajar maupun teman sekelas dengan menggunakan fitur yang ada di dalam ruang kelas virtual
f) Peserta didik yang tidak dapat mengikuti proses pembelajaran yang telah dijadwalkan tetap dapat menyimak melalui rekaman yang telah disimpan oleh guru yang bersangkutan.

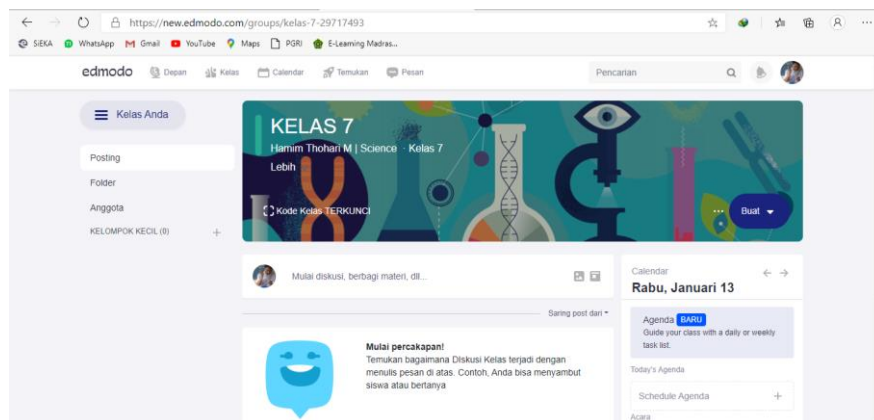
Microsoft Teams memiliki beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut.

a) Sekolah harus memiliki domain resmi
b) Sekolah wajib mendaftarkan domain sekolah yang dimiliki ke Microsoft
c) Sekolah wajib menghubungkan domain sekolah yang dimiliki ke akun microsoft
d) Peserta didik hanya bisa terhubung dengan guru, kelas, dan teman sekelas hanya dengan menggunakan akun berdomain resmi milik madrasah
e) Orang tua/wali menyediakan perangkat digital (smartphone/laptop) yang terhubung ke internet
f) Orang tua/wali menyediakan koneksi internet yang baik dan stabil

Orang tua/wali mendampingi peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital tersebut.

e. Edmodo

Edmodo dalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai peserta didik secara langsung. Selain itu juga Edmodo dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi (Aghni, 2017)

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Gambar 9. Contoh kelas daring menggunakan Edmodo

Edmodo memiliki banyak fitur-fitur penunjang yang sangat membantu proses belajar mengajar.

1) Note (Catatan)

Pada menu ini users diberikan ruang untuk membuat sebuah catatan yang akan tercetak pada halaman “Beranda” edmodo, dimana catatan ini nantinya akan dapat terbaca oleh semua peserta didik. Note di sini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan istilah “status” pada Facebook. Fitur ini dapat user gunakan untuk berkomunikasi dengan peserta didik, misalnya untuk memberikan informasi mengenai kelas di edmodo, menginformasikan materi yang harus dipelajari peserta didik, dan sebagainya.

2) Alert (Pengumuman)

Alert (Pengumuman) merupakan jenis catatan yang lebih sederhana dari catatan yang terdapat pada menu Note, karena pada alert user tidak dapat melampirkan file dan hanya bisa ditujukan pada kelas-kelas tertentu yang user inginkan. Alert ini biasanya berisi pengumuman yang dianggap penting dan harus segeri peserta didik ketahui.

3) Assignment (Penugasan)

Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan penugasan pada peserta didik dengan batasan waktu tertentu untuk pengumpulan tugas, selain itu guru juga bisa memberikan nilai langsung pada tugas tersebut.

4) Quiz (Kuis)

Fitur ini memberikan guru kemudahan untuk membuat berbagai macam jenis kuis yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Ragam jenis kuis ini yaitu a) Multiple choice (pilihan ganda). b) True false (Benar Salah) c) Short answer (Jawaban Singkat)

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

d) Fill the blank (Isian pada bagian yang kosong) e) Matching (Pasangan jawaban yang benar)

5) Polling (Pemungutan Suara)

Polling ini merupakan fitur untuk mencari kesepakatan bersama berdasarkan suara terbanyak yang diberikan oleh peserta didik dalam satu kelas akan suatu masalah yang diajukan dengan lebih dari satu pilihan jawaban yang diusulkan.

6) Groups (Grup)

Guru dapat membuat lebih dari satu kelompok kelas dalam satu akun edmodo. Hingga guru tidak perlu membuat banyak akun satu matapelajaran untuk banyak kelas yang setingkat dengan memanfaatkan fasilitas grup ini.

7) Communities (Komunitas)

Fitur ini memberikan fasilitas untuk guru agar bisa berbagi dengan guru lain yang ada diseluruh dunia yang telah memakai Edmodo. Guru bisa bergabung dengan beragam komunitas yang telah dikelompokkan dalam berbagai macam topik ataupun jenis bidang keahliannya, sehingga dapat berbagi pendapat dan masalah yang sedang dihadapi pada guru lain.

8) Progress (Progres)

Guru dapat memantau sejauh mana tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan melihat progres nilai atau hasil belajar peserta didik.

9) Discover (Penjelajah)

Dengan fitur ini, guru bisa menambah referensi tentang berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan. Guru bisa memasukkan kata kunci sebagai apa yang akan dicari dalam fitur ini, dan nanti akan ditawarkan pilihan berbagai macam media atau sumber bahan ajar yang bisa digunakan, baik secara gratis maupun berbayar.

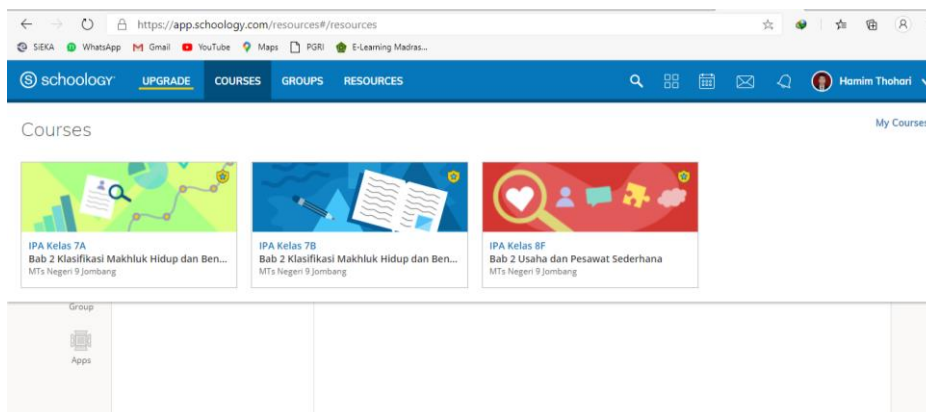
10) Library (Perpustakaan)

Pada fitur ini, guru dapat mengkoordinir bahan ajar yang telah dimiliki, baik itu berupa materi, soal latihan ataupun link pembejaran yang sudah maupun belum digunakan.

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

f. Schoology

Schoology merupakan salah satu aplikasi LMS (*Learning Management System*) yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, LMS bisa membuat peserta didik dan guru masuk ke dalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online serta mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Aplikasi ini sangat cocok untuk mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi digital saat ini. Schoology tersedia pada laman web yang berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara gratis dan mudah digunakan seperti Facebook.

Schoology adalah jejaring sosial berbasis web yang difokuskan pada kerjasama, untuk memungkinkan pengguna membuat, mengelola, dan saling berinteraksi serta berbagi konten akademis. E-learning ini juga memberikan akses pada guru dan peserta didik untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar peserta didik di sekolah.

Gambar 10. Contoh Kelas Daring Menggunakan Schoology

Secara umum beberapa kelebihan dari schoology adalah tersedianya fasilitas attandance/absensi, yang digunakan untuk mengecek kehadiran peserta didik, dimana peserta didik bisa ditandai sebagai “hadir”, “izin”, ,”terlambat”, ataupun “tidak masuk”. Selain itu, terdapat fasilitas analityc untuk melihat semua aktivitas peserta didik pada setiap course (pelajaran), assignment (tugas), discussion (diskusi) dan aktivitas lain yang kita siapkan untuk peserta didik. Melalui fitur analytic ini, kita juga bisa melihat di mana

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

saja atau pada aktivitas apa saja seorang peserta didik biasa menghabiskan waktu mereka ketika dia login. Pada schoology juga dapat dilakukan pengaturan/moderasi terhadap user yang ingin gabung pada group/kelas kita, pada status Access Group sebagai Invite Only, Allow Requests ataupun Open.

Guru juga bisa memfilter postingan-postingan peserta didik pada sebuah course sebelum postingan tersebut dipublikasi. Jadi peserta didik tidak bisa seenaknya update status pada course-nya. Secara khusus schoology juga memiliki fasilitas untuk berkirim surat/message dan hanya melalui direct post. Sehingga pada schoology, anda bisa berkirim surat kemanapun melalui fasilitas Messages yang tersedia. Schoology juga tidak hanya bisa mengupdate status untuk course atau group anda saja, melainkan bisa mengintegrasikan (sharing) postingan anda ke account Facebook atau Twitter anda. Schoology juga enyediakan fasilitas untuk mengelola nilai (grade) hasil quiz atau aktivitas lain, via Gradebook. Schoology juga bisa diakses melalui mobile device, dengan menginstall Schoology Apps, yang bisa di download dan gunakan secara gratis. Selain kelebihan yang dipaparkan diatas, schoology juga memiliki beberapa kekurangan yaitu instruktur tidak dapat mengundang peserta didik melalui email, konten pada mobile phone kurang lengkap (Haniah, dkk., 2019).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung informasi untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan secara langsung (*synchronous learning*) maupun secara tidak langsung (*asynchronous learning*

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

dengan menggunakan *Learning Management System* seperti Elearning Madrasah, Rumah Belajar, Google Classroom, Microsoft Teams.

E. DAFTAR RUJUKAN

Adhitya, A. 2020. Modul Kelas Digital dengan Microsoft Teams, (online)(https://is. telkomuniversity .ac.id/wp-content/uploads/ 2020/03 /Kelas-Digital- dengan-Microsoft -Teams.pdf)

Aghni, R.I. 2017. Tutorial Edmono: Pembuatan Akun "Student", (online)(http://staffnew.uny.ac.id/upload/197706192014042001/pengabdian/Tutorial%20Penggunaan%20Akun%20Student%20Edmodo.pdf)

Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.

Aziz, I. 2020. Mengenal Google Classroom: Fungsi dan Cara Menggunakannya,(online)(https://tirto.id/mengenal-google-classroom-fungsi-dan-cara-menggunakannya-eG7S)

Edunex. 2002. Google Classroom: Panduan Mengelola Kelas Daring, (online)(https://ditbangdik.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/356/2020/03/Google-Classroom-Panduan-Mengelola-Kelas-Daring_v02.pdf)

Hafid, A. 2011. Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*. Vol. 6 No.2: 69-78.

Haniah., Asminiwaty, N. & Sihombing, O. 2019. Panduan Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital Schoology untuk Instruktur, (online)(https://pauddikmaskaltim.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads /2019/12 /Panduan-Pembelajaran-Schoology-Instruktur.pdf)

Isnaini, E. 2014. Pengembangan Sumber Belajar Ips Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia Dan Lingkungan Untuk peserta didik Kelas VII SMP. (online)(http://eprints.uny.ac.id/18586/)

Kanine, E. 2010. Analisis Pembelajaran Sistem Jarak Jauh Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Tinggi Keperawatan, (online)(http://pkko.fik.ui. ac.id/files/ Tugas%20SIM_ESROM.pdf)

Vol.1, No.1, Juni 2022, pp.1-28
e-ISSN: 2830-4721 | p-ISSN: 2962-715X
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7030481

Kemdikbud[a]. 2020. *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*

Kemdikbud[b]. 2020. *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).*

Kemdikbud[c]. 2013. Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi

Kemdikbud[d]. 2013. Permendikbud Nomor 72 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Layanan Khusus

Kemenag. 2019. Buku Petunjuk Penggunaan E-Learning Madrasah Untuk Guru. (online)(elearning.mtsn9jombang.sch.id)

Majid, A 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rumah Belajar. 2020. *Apa Itu Portal Rumah Belajar?* (online)(https://belajar.kemdikbud.go.id/)

Samodra, D. W., Suhartono, V., Santosa, S. 2009. Multimedia Pembelajaran Reproduksi pada Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi.* Vol. 5: 695-710.

Sari, A.J. 2020. Kendala, Dampak, Kelebihan serta Kelemahan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Online, (online)(https://www.researchgate.net/ publication/340808894_ Kendala_Dampak_Kelemahan_serta_Antisipasi_Pembelajaran_Jarak_Jauh_Berbasis_Online)

Suherman, Y. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK.* Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan,(online)(https://jurnalmahasiswa. unesa.ac.id/ index.php/ jmtp/article/download/10386/10134)

Uno, H. B. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wantiknas. 2020. Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional: Empat Kelebihan dan Kekurangan Dalam Menerapkan E-Learning, (online)(http://www.wantiknas.go.id/id/berita/empat-kelebihan-dan-kekurangan-dalam-menerapkan-e-learning)